

Zrodenie života

Martin Žovinec

Bakalářská práce
2007



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Prehlásenie

Čestne prehlasujem že na celej Bakalárskej práci som pracoval samostatne a všetky použité pramene z ktorých som čerpal, som menoval..

V Zlíne

.....

podpis

nascannované zadání s. 1

nascannované zadání s. 2

ABSTRAKT

Krátky animovaný film Zrodenie života je individuálnym popisom vymysleného prostredia, v ktorom sa odohrávajú vývojové premeny bez chronologickej postupnosti. K realizácii tejto témy som si zvolil prácu s plastelínou ako výtvarný výrazový prostriedok. Zaujímavosťou je vytvorenie filmového diela, bez použitia strihu, čo znamená, že film sa skladá z jedného záberu. V nasledujúcej teoretickej, praktickej a samotnej projektovej časti sa nachádza podrobný popis samotnej tvorby, počínajúc prípravou až po realizáciu .

ABSTRACT

The short animated film The Birth of Life is a description of imaginary surroundings where development changes without chronological order take place. For the realization of this topic I have chosen plasticine as an artistic expressive medium. The interesting thing about my film is that it was made without any shearing cut, which means that it consists of one single shot. A detailed description of the creation, from the preparation phase to the realization itself, can be found in the following theoretical, practical and project parts.

PodĎakovanie

Ďakujem Akd. Mal. Michalovi Zemanovi za jeho rady a vedenie počas realizácie svojej práce.

OBSAH

1. TEORETICKÁ ČASŤ	
1.1 INŠPIRÁCIA.....	9
2. PRAKTICKÁ ČASŤ	
2.1 VÝTVARNÉ POJATIE.....	13-14
2.2 SVETELNOSŤ SCÉNY.....	14-15
2.3 HUDBA.....	15
3. PROJEKTOVÁ ČASŤ	
3.1 SYSTÉM PRÁCE.....	17
3.2 PRACOVNÉ NÁRADIE.....	17
3.3 POSTUP PRÁCE.....	17-20
3.4 ANIMÁCIA.....	20
3.5 SOFTWARE.....	21
3.5.1 Adobe Photoshop 7,0 CE.....	21
3.5.2 Aura 2US.....	21
3.5.3 Adobe Premiere Pro.....	21
3.6 ZÁVER.....	22-23

I. TEORETICKÁ ČÁST

1.1 INŠPIRÁCIA

Ideu mojej záverečnej práce som si vopred neurčil. Zaujali ma animované filmy ako napríklad TMA –SVETLO-TMA od Švankmajera. Spoločným menovateľom mnohých prác tohto autora je plastelína ako médium pre výtvarné vyjadrenie. Prax, ktorú som získal prácou s touto hmotou počas predošlého štúdia, ma len utvrdilo, že toto médium bude ideálne pre stvárnenie témy, ktorú som si zvolil.

Témou mojej bakalárskej práce je Zrodenie života, pre mňa nevyčerpatelná téma pre spracovanie. Ako idea je to neutíchajúca konfrontácia a uhol pohľadu na evolúciu a vznik sveta. Inšpiráciou pre vizuálne stvárnenie sa mi stalo množstvo kníh a početné dokumentárne filmy, ktoré sa zaoberajú touto problematikou. Získal som ako také informácie o počiatkoch vzniku tých najprimitívnejších organizmov, až po vznik a delenie jednotlivých živočíšnych druhov, čo som následne zoštylizované previedol do pripravenej kresby pre ďalšie konečné spracovanie v plastelíne. Tieto počiatkové chemické reakcie a vývoje, ktoré prebiehali na zemi pred miliardami rokov, som kombinoval s rôznymi druhmi fauny čo v mojom filme vytvára postupnú pochopiteľnú nadväznosť evolúcie. Pri štúdiu kníh som sa niečo málo naučil o vývoji nášho života. Zaujímavé je nespočetné množstvo záznamov z minulostí, vpísaných do pôdy, ktoré sa dochovali po súčasnosť, od fosílií až po rôzne druhy zvierat a rastlínstva tej doby. Zaujímavý je pre mňa aj fakt, že chýbajú určité kapitoly z rôznych období, kde ja ako animátor môžem uvoľniť svoju fantáziu, pohrať sa, štylizovať, a tak trochu dotvárať dejiny. Podľa chronologického postupu sa delilo na niekoľko období, ja spomeniem len zopár.

PREKAMBRIUM: primitívne bunkové organizmy

KAMBRIUM: hromadný rozvoj života

ORDOVIK A SILUR: rozvoj rastlín

A takto by sa dalo pokračovať ďalej. Mňa však najviac fascinovali prvopočiatky Zeme, jednoduché organizmy, ktoré mi napovedali a ktorými som sa nechal inšpirovať pri začatí animovania, keďže to bolo obdobie prvopočiatočného vývoja, tak to boli až nepredstaviteľné tvary od medúz, ploskavce, ostnatokožce, mäkkýše, hubky, prhlivce a podobne. Mňa však nijak chronologicky postup nezaujal a ani som sa nesnažil týmto smerom uberať. premeny ktoré vznikali počas stáleho vývoja je niečo na čom som založil podstatu celého filmu: Predstava, že v určitej časovej postupnosti a teplotných zmenách sa dokázali z jednoduchých primitívnych buniek vytvoriť tak zložité organizmy myslím, že hovorí za všetko. Z môjho filmu sa dajú vyčítať jednoduché náznaky alebo odkazy na prvé primitívne vodné živočíchy, ktoré sa postupne dostávali na súš, kde sa z nich po čase stávali plazy, neskôr prvé okrídlené živočíchy, pochopiteľne končiacie vývojom človeka. Použitie plastelíny je stvorená animátorská technika pre hru modelácie a premien rôznych tvarov. V dnešnej dobe je už viac moderná, respektíve dostáva sa viac do popredia digitálna animácia.

V 21. storočí je to hlavne o práci s počítačom, čo mne moc nevyhovuje. Je to nielen únavná práca, ale aj dosť sedavá čo môže mať časom aj zdravotné následky. Podľa môjho, takáto práca stratí čaro klasickej animácie ako môžeme vidieť napríklad u Švankmajera, kde je podľa mňa animácia reálu na špičkovej úrovni. Mrzí ma, že v dnešnej dobe sa už ani nedá vidieť v reklamách klasická animácia.

Ešte pred niekoľkými rokmi sa dala aspoň spozorovať kreslená animácia, ale v dnešnej dobe je to už len o 3D animácii, kde často vznikajú až bizarné postavy alebo predmety dennej potreby alebo konzumu ako poskakujúce jogurty alebo tancujúce peniaze vytvorené v 3D programe.

V dnešnej dobe je to hlavne o peniazoch a čo sa týka animácie, estetické cítenie tomu chýba. Ja som za ten čas, čo som na škole, vyskúšal plôškovú animáciu, kreslenú animáciu a plastelínu, čo sú pre mňa techniky, ktorým sa budem aj naďalej venovať. Vybral som si plastelínu, pretože je to spôsob práce bližší klasicke a použitie 3D programu a práca v ňom, nie je pre mňa tým pravým na vyjadrenie môjho námetu a myšlienky. Vzhľadom na náročnosť programu je táto technika pre mňa zaujímavejšia a prijateľnejšia.

Ďalším faktorom, ktorý ovplyvnil moju cestu k výberu štýlu animácie bola stredná škola odbor reštaurovanie historických pamiatok, kde sme boli v častom kontakte s plastelínou ako doplnkovým materiálom pri reštaurovaní starých drevených ornamentov a opakovanou prácou aj s hlinou pri modelovaní busty, čo mi dosť pomohlo a posunulo ma v modelovaní reálu a celkového estetického a umeleckého cítenia. Je mi v tomto veľmi blízka Švankmajerová animácia, o ktorej sa tu ešte zmienim. Jeho dokonalosť spočíva nielen v perfektnej do detailov prepracovanej animácie, najčastejšie plastelínovej, ďalej s neživými predmetmi alebo zvieracími orgánmi, ale hlavne v nápade. Ak je silný a dobre prepracovaný scenár, potom už je viac ako zaručené, že film v jeho podaní bude kvalitný, čomu aj prispeli výborní českí animátori, ktorí sa pohybovali v jeho blízkosti ako Bedrich Glaser, ktorý pracoval ako animátor pri jeho filmoch: Něco z Alenky alebo Tma světlo tma a veľa iných. Je však rozdiel medzi animáciou vo veľkých štúdiách a takzvanou autorskou animáciou kde je často režisér zároveň aj scenárista, výtvarník a autor celého filmu. Takýmto spôsobom vznikajú projekty, kde je vidieť rukopis jedného človeka a jeho výtvarný štýl. Sú to často filmy pre užší okruh ľudí, ktorí neberú film len ako určité médium na pobavenie, čo je skôr úlohou veľkých spoločností, kde ide o marketingový ťah, a teda o najväčšiu predajnosť filmu. Tým pádom film prichádza o rukopis a stráca sa umelecká hodnota už len tým, že väčšinou ide o pobavenie diváka. Na takýchto projektoch môže pracovať niekoľko stoviek animátorov. Dokonale sú spracované aj niektoré animácie z plastelíny od Nicka Parka, kde sa dostáva čisto plastelínová animácia na hranicu podobnosti s 3D animáciou, pretože nie je vidno na plastelíne odtlačky, teda rukopis animácie. Ja osobne som sa nepokúšal o takú čistotu animácie, ale myslím, že sa to dá dosiahnuť aj s navlhčenou vatou.

Každý animátor si prejde vlastným vývojom a vyskúša si rôzne techniky od ploškovej, kreslenej, plastelínovej alebo počítačovej. Vidím to sám na svojich spolužiakoch, ktorí sa už od začiatku začali formovať a išli si svojou cestou. Ja som sa momentálne nadchol pre plastelínu, ale môže sa stať, že kľudne skončím u plošky alebo sa vrátim ku kreslenej animácii. Aj tak je fajn striedať techniky či ich aspoň miešať, vznikajú tak zaujímavé projekty a stráca sa pocit monotónnosti. Dúfam, že sa ešte dostanem k zaujímavým projektom, kde by som si mohol vyskúšať nejaké nové techniky alebo spoluprácu so zaujímavými ľuďmi. Pretože

mať okolo seba dobrý tím, je jedna zo základných vecí úspechu . Často je to len o dobrej komunikácii a naladenie na tu správnu notu.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2.1 Výtvarne pojatie

Priznám sa, že literárnej časti som sa moc nevenoval, pretože celá animácia sa odvíjala od momentálneho nápadu a myšlienky. Vedel som, že pri práci s plastelínou sa nedalo pridržiavať len scenára, pretože každým jedným ťahom vám môže vzniknúť niečo náhodne zmyselné, nejaká štruktúra či kúsok kompozície. Môžem rozvinúť akúkoľvek časť môjho živého plátna, niečo podobné akčnému umeniu, ako ho tvoril Pollock, jeden z najznámejších umelcov tohto smeru. Potom to človek automaticky využije a snaží sa to rozvinúť. Čím nechcem povedať, že som literárnu časť zavrhol skôr som to nechal viac vo voľnom štýle. O to viac som sa sústredil na to ako to výtvarne pojmem. Vedel som, že nemám na to veľa času, tak som sa nepúšťal do nejakých moc komplikovaných kompozícií, čo si myslím, že by pri pohybe obrázkov aj tak moc nevyniklo. Skice boli na dennom poriadku aj popri animácii, keď sa mi niečo nepáčilo, tak som to prekreslil a opäť vymodeloval, čo často zaberalo veľa času, ktorého som už aj tak nemal na rozdávanie. Opakovane som do obrazu zakomponoval rôzne prírodné metamorfózy ako napríklad gejzíry, ktoré sa jednoducho animovali a nemusel som prihliadať a kontrolovať nejaké komplikované kompozície, pri ktorých si musí človek dávať viac pozor. Moja hravosť spočíva v posúvaní obrazových hraníc možností a jej štylizáciu vo výtvarnej forme, ako napríklad pri odchode medúzy zo záberu, pretváram jej chápadlá do štylizovaných kriviek, ktoré sa zmenia na oko ryby a z neho potom vyliezajú červíky. Tým som vlastne posunul obraz do iného časopriestoru a príbeh pokračuje a odvíja sa v novom rytme.

Človek si povie pred tým ako začína, že sa nevie dočkať, ale zároveň si musí uvedomiť jednu a dosť závažnú vec a to, že čo sa dá v kreslenke kedykoľvek napraviť, v animácii moc nejde a hlavne keď ide o animáciu, ktorá sa skladá iba z jedného záberu. V kreslenej animácii, či už ide o kreslenie rovno tabletom do počítača, alebo na papier, sa vždy dá nahradiť novou kresbičkou, lenže v plastelíne sa to späť vrátiť nedá, pretože, vrátiť niečo vymodelované do spätnej pozície je takmer nemožné. Tým pádom každodenná práca bola tak trošku obavou

z toho či to bude fungovať. Áno, dá sa to predbežne kontrolovať na fotoaparáte, ale stále nevidíte potrebný plynulý pohyb.

Pre istotu som mal prichystanú aj vopred namiešanú farbu, odpovedajúcu odtieňu plastelíny pre potrebu uľahčenia práce a časti ako oči boli nahradené nafarbenými vrchnákmi. Samozrejme pomoc pri hľadaní výtvarného prejavu som hľadal aj v knižkách, ktoré som mal požičané kvôli zblíženiu sa s faktami ohľadom vývoja Zeme. Boli obohatené o zaujímavé ilustrácie od Zdenka Buriana a Gustava Kruma, ktoré som použil ako východisko k priblíženiu sa danému obdobiu. Výtvarnej stránke som teda venoval asi najviac svojho času, keďže som chcel docieľiť obrazovú zrozumiteľnosť.

2.2 Svetelnosť scény

Na osvetlenie kompletnej scény som si vyhradil celý deň, znova sa budem opakovať, ale z predošlej skúsenosti som vedel, že bude potrebné vyskúšať množstvo variácií, aby som sa dopracoval k svetelnosti, akú som si predstavoval a hlavne, aby spĺňala funkciu, akú som vyžadoval.

V prvom rade som si musel zohnať nejaké osvetlenie, v mojom prípade lampy, ktoré majú určitú variabilnosť polôh, pretože aj keď mám predstavu kde sa bude svetlo nachádzať, stále mám tú možnosť s ním manipulovať. Druhým dosť dôležitým faktorom bol typ osvetlenie: halogénová žiarovka, žiarivka alebo klasická žiarovka, ktorá sa osvedčila ako najlepšia alternatíva, čo hneď vysvetlím. Chcel som docieľiť určitej tajuplnosti obrazu a tak som skúšal obmieňať variácie. Spočiatku som chcel použiť chladné biele svetlo na osvetlenie z boku a k tomu som použil klasickú žiarovku na osvetlenie zozadu, ale ukázalo sa to ako nepoužiteľná alternatíva, pretože scénu som nemohol nasvecovať podľa seba, ale podľa toho ako je to schopný zachytiť fotoaparát. Používal som v podstate novo zakúpený fotoaparát značky Panasonic DMC-F27, čo je plne manuálne nastaviteľný fotoaparát svojej triedy. Takže som skúšal v manuálnom režime všetky variácie použitia filtrov a nastavovania bielej farby. Je to ohromná funkcia na dosiahnutie najreálnejšej podoby svetelnosti v skutočnosti a cez pohľad fotoaparátu. Problém bol však v tom, že aj na tomto manuálnom nastavení bielej, nebol schopný vyrovnáť svetelnosť medzi klasickou žiarovkou a bielim

halogénovým svetlom čím dochádzalo k zafarbeniu obrazu do žltá, alebo pri bielom svetle do modra kombináciou svetla. To sú chyby ktoré môžeme často vidieť aj na rodinných fotkách, keď niekto fotí v interiéri na režime exteriér a fotky sú prehnane žlté. Chcel som aby osvetlenie podporilo plasticitu a umocnilo priestorovosť scény. Nakoniec som použil dve rovnako silné klasické žiarovky, čo sa potvrdilo ako dobrá alternatíva pre fotoaparát, ale nakoniec aj ako mi bolo poradené, je lepšie si to nafotiť farebne a v reálnom svetle, bez použitia filtrov, pretože ešte stále to môžem upraviť v počítači. Takže som použil dve žiarovky 60W. Stále mi však vadilo ostré svetlo, ktoré som potreboval zjemniť, pretože to vytváralo odlesk na plastelíne a ostré tieňe. Tento problém som odstránil niekoľkými vrstvami pauzáku prekrytými cez žiarovku. Bočné svetlo som umiestnil z pravej strany, čo je tiež netypické, pretože oko je viac zvyknuté na svetelnosť z ľavej strany, čiže najčastejšie používané. To sú všetko okolnosti, ktoré ma prinútili nejaký čas sa tomu venovať a to zhruba činilo asi jeden celý deň.

2.3 Hudba

Na hudbe vo filme som spolupracoval s človekom, ktorý už mal skúsenosť a niekoľko takýchto projektov za sebou. Komponoval hudbu pre viacero autorských projektov, takže som mu povedal svoju predstavu o tom, aký rytmus by som si predstavoval a v akom duchu by sa to malo uberať, no celkovú prácu som nechal na ňom. Hudba by teda mala byť ilustratívnou, čiže sprevádzať obraz a dopĺňovať ho, pre umocnenie pocitu u diváka.

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

3.1 Systém práce

Systém práce spočíval v tom, že som si musel nejakým spôsobom určiť, ako najefektívnejšie a časovo najúspornejšie zvládnuť bakalársku prácu v riadnom

termíne, čo je problematické vzhľadom na to, že jeden semester je krátka doba na zvládnutie teoretických aj praktických častí celého projektu. Dôležité bolo spraviť si určitý harmonogram, pretože som pracoval v garáži a nemal som možnosť skontrolovať to hneď na počítači. Takže som sa pohyboval medzi dvoma miestami. Pri práci s plastelínou sú ďalšie okolnosti, ktoré časovo ovplyvňujú prácu ako osvetlenie a celé pracovné miesto, pretože človek presedí pri animácii nespočetné množstvo hodín, čo si vyžaduje určité pohodlie. Prácu som si teda rozdelil na dve pracoviská, v garáži som animoval a snímal to fotoaparátom a celu dennú prácu som potom následne kontroloval doma na počítači. Dost' obmedzujúce bolo tiež nabíjanie akumulátora do fotoaparátu, ktorý ma životnosť tristo obrázkov. Práca bola dost' pomalá už len z dôvodu, že som niekedy modeloval jeden snímok aj hodinu. Potom, keď si pridete skontrolovať denné práce, tak máte o to horší pocit, že za deň toho máte málo. Napokon však, keď si človek pozrie výsledok práce za pár dní, vidí značný pokrok .

3.2 Pracovné náradie

Pre prácu s plastelínou som používal svoje špachtle a náradie zo strednej školy, kde sme si ich museli vyrobiť sami a tým pádom som mal náradie presne na mieru. Používal som teda klasické náradie na modelovanie plastiek alebo reliéfov. Boli to rôzne typy kovových a drevených háčikov, očiek a vrúbkovaných profilov. Dokonca som na menšie detaily používal aj dentálne náradie. Na určitú štylizáciu povrchu som používal aj vrchnák z pera, alebo iné „ vylepšováky “ čo mi urýchl'ovalo prácu.

3.3 Postup práce

Samotná animácia prebiehala veľmi pomaly, pretože som nepoužíval žiadne pohyby , približovanie alebo oddiaľovanie kamerou teda v mojom prípade fotoaparátom, takže akýkoľvek pohyb bol pohybom animačným. Najzdĺhavejšia bola predpríprava kompletne celého prostredia okolo mňa, pretože som si v garáži musel uspôsobiť stôl, nastaviť fotoaparát do určitej výšky, tak aby som nemusel používať zoom, čo by spôsobilo ďalšie komplikácie pri manipulovaní s fotoaparátom a po každom vypnutí by som ho musel nastavovať manuálne. Potom som musel zafixovať statív tak, aby nebol zachytený pohyb pri stlačení

spúšte, čo som sa poučil zo semestrálnej práce, kde to bolo viditeľné. Ono to má svoje čaro roztrasený obraz v určitých situáciách pre zdôraznenie pocitu skutočnosti, ale to sa dá takýmto spôsobom dodatočne upraviť v niektorom z animátorských softwerov. Pri osvetľovaní celej kompozície som sa pokúšal o trochu expresívnejšie pojmú obrazu. Spočiatku som experimentoval aj so svetlom, použitím halogénovej lampy s normálnou klasickou žiarovkou, ale keďže ani manuálne ani automatické nastavenie bielej mi nedovoľovalo použitie rôznych typov osvetlenia, tak som nakoniec použil klasické žiarovky, ktoré som zjemnil pazovacím papierom v niekoľkých vrstvách, aby som tak zabránil ostrému svetlu, čo sa odrážalo na plastelíne a vytváralo to ostré tieň. Bočné svetlo je trochu silnejšie a je použité z opačnej strany ako býva klasicky osvetlená scéna a tým pádom vykresľuje modeláciu obrazu, ktorá by inak nevyznela. Druhé svetlo prichádza odzadu ako celkové dosvetlenie scény a zjednotenia obrazu, ktoré je o niečo slabšie a preniká z vrchu. Dost' mi v tomto pomohla predošlá práca čo bolo animovanie busty na reklamu na nápoj. Vďaka tomu som sa dostal celkom náhodne k niekoľko kilovému vrecu s plastelínou, keď som to spomínal kamarátovi, čo študuje na VOŠFZ, tak ma odporučil na svoju známu a tá mi ju poskytla na celý rok. Na šťastie aj farba odpovedala mojim predstavám, čím bol zemitý odtieň, a tak ju už nebolo potrebné dodatočne dofarbovať alebo miešať s inou. Pri animácií s plastelínou je dôležité, aby plastelína mala flexibilnú schopnosť, nežmolila sa a nepodliehala teplotným zmenám čiže nepraská pri chladnom ovzduší a nerozteká sa pri vyššej teplote ako klasická plastelína pre deti.

Ďalšia dôležitá vec, ktorú bolo treba zafixovať, je pracovný stôl zapožičaný od mojej rodiny, na ktorom bolo v podstate umiestnené všetko dôležité pre moju prácu. Preto som musel rozložiť všetky pracovné nástroje a celkové umiestnenie animátorského stolíka, som si dal do určitého sklonu, aby sa mi lepšie pracovalo a pre lepšiu prehľad o celej animátorskej ploche. Aby som to spresnil, na klasickom stole som mal animátorský stolík, ktorý sa podoba presvetlováku aj veľkosťou, ale pozostával zo sololitu na ráme obrazu na ktorom bola zelená fólia pre potrebu klíčovania, ktorú som však vôbec nevyužil. Nakoniec som aj zaťažil celý stôl tehľami, čo sa mi osvedčilo a hlavne som sa zase poučil z predošlej práce s plastelínou, pretože ak nastane nejaký nečakaný a neplánovaný časový posun,

ktorý sa už nedá napraviť nikdy tak presne späť. Vo výsledku by sa sekol obraz, ktorý môže narušiť divákovu pozornosť. Samozrejme na stole nesmelo chýbať rádio, ktoré mi spríjemňovalo tiché večere o samote v garáži. Na sololite som mal pripravenú plastelínu v rozmeroch asi 40 ku 30. Rozmery, ktoré som mohol možno aj zmenšiť, pretože o to väčšia by bola plocha na prácu. Spomalilo ma to, ale na druhej strane, čím by to bolo menšie, tým viac času zaberú drobné detaily. Hrúbka po celej ploche bola asi 3 centimetre pre pracovanie s animáciou aj do hĺbky. Postupne sa táto hrúbka menila, pretože som pracoval s celou plochou. Keďže som mal stále pracovnú plochu zaplnenú zvyškami plastelíny, špachtľami a inými pracovnými pomôckami, stávalo sa, že sa mi niekedy dostali pri snímaní obrazu nejaké nečistoty do záberu. Ak si to všimnem tak to upravím, alebo cvaknem novú fotku, ak nie tak to budem musieť retušovať buď priamo v aure alebo vo photoshope. To je nevýhoda práce s plastelínou pretože ak si človek nevšimne, že mu do záberu vliezla špachtľa alebo nejaký posun, tak to bude musieť všetko retušovať, čo opäť zaberie čas. Pri kreslenej animácii si bez problémov kontrolujete celú animáciu a ak sa aj stane nejaká chyba, dá sa jednoducho retušovať alebo prekresliť priamo v počítači alebo na presvetlováku. Sústreďenie je dosť dôležité pre celkový výsledok animácie, aby to plynule fungovalo a taktiež kvôli celkovej kontrole snímania. Statív som si tiež poistil tým, že som ho tento krát umiestnil na stenu a zafixoval o stenu pevnou plombou, tým pádom nehrozili nijaké nežiadané posuny, ktoré potom spôsobujú na obrazovke nepríjemne kmitanie obrazu, pretože sa mi často stávalo z animácie pred tým, že som zakopol o statív upevnený o zem. Po niekoľkých skúškach pre určenie tempa animácie, som si nastavil svetelnosť a celkove rozpoloženie celej práce a pustil som sa do animácie.

Oblúbil som si plastelínu už keď som videl prvé Švankamjerové animácie hlavne TMA SVETLO TMA, čo je môj obľúbený animovaný film a hneď na to som spravil spomínaný „animák“, reklamu na nápoj, kde som tiež použil hlavu ako živú bustu. Je veľmi veľké plus, keď má človek vypracovaný scenár. To uľahčí celý priebeh animácie, čo nebol môj prípad, pretože aj počas animácie, človeka napádajú nové myšlienky a celé sa to v podstate rodilo priamo pod rukami ako som na tom pracoval no má to aj trochu nevýhodu, že to potom trvá dlhšie. Najčastejšie som modeloval rukami, bolo to rýchlejšie, ale spočiatku som

to najprv načrtol špachtľou a potom som nabaľoval hmotu. Záleží od situácie, niekedy som uberal horšie boli situácie, keď som musel v jednom zábere zmenšovať rybu, aby mal divák pocit, že sa vzdialuje. Tam už bol problém s detailmi, ktoré som modeloval aj so zubárskym náradím. Často som využíval knižky o dinosauroch pre inšpiráciu svojich vlastných nápadov, ktoré som si neskôr pozorne skicoval pred každou animáciou, ako by to malo približne vyzerat', ale ono sa to aj tak modeláciou ešte trochu pomenilo. Celkovo teda modelujem rukami či už si to zhruba opracujem alebo upravím nejakou špachtľou a potom to vyhladím opäť rukami, ak sa nejedná o nejaký detail oka alebo niečo podobné. Nechávam tam viditeľné aj stopy po nejakom pracovnom nástroji. Pomohol som si aj namiešaním rovnakého odtieňu farby plastelíny aby som si zjednodušil prácu, napríklad použitím vrchnákov od pleťovej vody namiesto očí, dodatočne natreté farbou odtieňu plastelíny.

3.4 Animácia

Práca s plastelínou sa podobá animácií kreslenej akurát podobnosťou pracovnej plochy. Je pravda, že to čo sa dá nakresliť na presvetlováku (pracovný stolík na ktorom sa animuje pomocou svetla, ktoré svieti zospodu stolíka, tým pádom animátor vidí navrstvené kresby na papieri) dá sa vymodelovať j na plastelínovej ploche. Problém je však v dĺžke trvania jednej kresby voči jednému vymodelovanému obrázku. Má to svoje pre a proti počas samotného tvorivého procesu. Prečo vlastne o tom hovorím a porovnávam tieto dva štýly animovaného filmu ? Spočiatku som premýšľal a kreslenej animácií no neskôr po semestrálnej práci, som sa rozhodol pre druhú variantu plastelínu. Najviac som pracoval teda s týmito dvoma technikami, takže ich môžem porovnať. Po prvé, keď budem chcieť opäť pracovať s plastelínou, tak si musím uvedomiť, že jeden semester je veľmi krátky čas na to, aby som si mohol naplno vychutnať tento štýl animácie. Plastelínová animácia má už výsledný obraz hneď po stlačení spúšte na fotoaparáte s tým, že v počítači to maximálne doretušujem, prípadne použijem nejaké filtre na upravenie obrazu, naopak pri kreslenej animácií sa vytvorené kresby, buď skenujú, alebo rovno kreslia tabletom do počítača a následne sa kolorujú, pričom človek vidí určitý výsledok dennej práce. No pri plastelínovej animácií sa môže stať, že animátor za 6 hodín roboty vymodeluje 10 nafotených

obrázkov, čo je asi jedna sekunda filmu pri zdvojení obrázkov. To bol prípad, keď som animoval časť, v ktorej som postupne 10 obrázkov jeden za druhým, modeloval asi 45 minút. Potom je dosť stresujúce, keď nevidíte po sebe celodennú prácu. Nakoniec som sa naučil používať niektoré „finty“, čo ešte viac urýchlilo prácu, ako napríklad modelácia v tieni nemusí byť tak prepracovaná alebo modelovanie v hĺbkach a , tým sa nemusím toľko venovať. Účinné bolo používať aj správne pracovné náradie. Nafotené obrázky som vložil do programu Aura, kde som s nimi pracoval, vkladal som výdrže, opakovačky a celková práca pred tým, ako to v surovej forme pôjde do Premiere(Program na prácu so strihom a zvukom). Animácia pozostávala zo zdvojenia každého obrázku a následného prelínania medzi každým jedným obrázkom, čo bolo 12 obrázkov za sekundu.

3.5 Software

Použil som 3 aplikácie: Adobe Photoshop 7.0 CE, Aura 2 US, , Adobe Premiere Pro

3.5.1 Adobe Photoshop 7.0 CE

Pokiaľ potrebujem nejako upraviť alebo doladiť nafotené obrázky, použijem na to program Adobe Photoshop. Je to v podstate program na akúkoľvek prácu s fotografiou. Pokiaľ mám nejaké chyby na obrázku, v programe môžem použiť retuš a potom si upravím obrázok na veľkosť, akú potrebujem. Ak som fotil farebne, môžem si ich zmeniť na režim stupne šedi a dostanem z toho čierne biely obrázok. Je pravda, že Photoshop používam skôr pri kreslenej animácii, ale je užitočný aj v takýchto prípadoch. Ak potrebujem upraviť svetelne alebo farebne naraz viacero fotiek, tak použijem funkciu akcia. Akcia slúži k nastaveniu úprav ktoré sú následne aplikované na obrázok. Aplikáciu je vhodné spustiť v ponuke Súbor –Automaticky - Dávka, to nám uľahčí prácu, pretože sa táto funkcia aplikuje na všetky obrázky.

3.5.2 Aura 2 Us

Je to program, v ktorom už robím dlhšiu dobu, takže ho poznám. Hneď na úvod sa dá nastaviť veľkosť obrazu, rozlíšenie, a podobne a potom môžete začať pracovať.

Vždy je dobré uvedomiť si, že pokiaľ chce mať človek výsledný obraz v dobrej kvalite, je dobré pracovať hneď od začiatku vo väčšom rozlíšení, pretože kvalita môže byť len horšia. Pokiaľ chcem robiť na obrázok nájazdy, tak musí byť buď obrázok v čo najvyššom rozlíšení nafotený alebo naskenovaný, aby nedošlo k rozpixelovaniu obrázku. Pri práci s obrázkami vo vysokom rozlíšení dochádza ku častému sekaniu a spomaleniu počítača. Tento program používam aj na kontrolu animácie pretože, je priehľadný a jednoducho sa s ním pracuje.

3.5.3 Adobe Premiere Pro

Keďže moja celá práca pozostáva z jedného dlhého záberu, znamená to, že v mojom filme sa neobjavuje žiadny strih. Tento program som použil na zosynchronizovanie zvuku s obrazom. Potom už vzniká finálna podoba filmu, tak ako ho môžeme vidieť teraz .

3.6 Záver

Pre svoju záverečnú prácu som si vybral plastelínovú animáciu pre obľubu v modelovaní a pre predošlú skúsenosť s plastelínou. Rozdiel bol však v tom, že predošlú prácu som robil presne zadanú podľa scenára a bola to práca s vymodelovanou reálnou bustou v životnej veľkosti, čo znamenalo, že som stále pracoval len s jednou plastikou, ktorú som rozhýbal podľa skutočnej mimiky tváre. Takže aj keď to bola síce práca s plastelínou, bolo to však v podstate niečo dosť odlišné, ale vďaka tomu som sa vyhol niektorým ťažkostiam pri mojej záverečnej práci. Najdôležitejšie bolo vytvoriť si pracovnú pohodu, čo znamená pracovný systém, ktorý funguje a rozložiť si to časovo. V prvom rade som si vytvoril určitý rukopis štýl a ten som sa snažil nasledovať po celú dobu. Často som mal problém udržať si kontrolu nad zložitejšou animáciou ako bolo napríklad vyliezanie červíkov z oka ryby kde som naraz animoval asi 10 červíkov. To sú momenty, kedy si človek povie, že by nebolo na škodu mať po ruke skriptku alebo nejakého asistenta, ktorý by mi pomohol dohliadať na čistý priebeh animácie. Ďalší problém, s ktorým som sa zdržoval bola životnosť akumulátora, ktorý sa

nedal z fotoaparátu pripojiť priamo na nejaký zdroj elektrického napätia, takže som musel zvlášť použiť nabíjačku, a tým pádom som musel dať dole aj nadstavec s fotoaparátom na statív, čo spôsobilo, že vždy po spätnom vložení na statív vznikla nejaká odchýlka. Tú som musel maximálne vykompenzovať podľa posledného obrázku aby tam nedošlo k posunu, čo by sa odrazilo na plynulosti animácie. Divák by ju spoznal na prvý pohľad a už sa ťažko odstraňuje v animátorskom programe. Veľkou pomocou pri animácii mi bolo neustále kreslenie si medzi fázy. Ako príklad môžem uviesť stareckú tvár na konci filmu, ktorá sa zmení na lebku. Predkreslil som celú premenu na papier, aby som vedel ako modelovať a uberať hmotu, asi na dvanásť fáz. V praxi to znamená spraviť 12 obrázkov na to, aby sa zo starej tváre stala lebka. Musel som neustále myslieť na to, že tieň vytvára plasticitu a hĺbku obrazu, keď som chcel niečo zvýrazniť alebo naopak potlačiť. Pri práci s plastelínou je dôležité umelé osvetlenie pre jeho stálosť, pretože denné svetlo nemalo rovnakú intenzitu po celý čas. Následkom toho som po niekoľkých hodinách pri umelom svetle pociťoval únavu očí a bolesti hlavy. Často som denne pri animácii trávil aj 10 až 12 hodín, čo sa odrážalo aj na chrbtici, a to už sa nadalo ku koncu práce vydržať. Na druhej strane som rád, že mám novú pozitívnu skúsenosť s iným typom animácie. Najhorším nepriateľom, po celú dobu práce, bol neúprosne ubiehajúci čas, ktorý mi stále „šliapal na päty“. Bolo veľmi stresujúce, že čas, ktorý som mal vyhradený len pre animáciu, sa stále nejakým spôsobom skracoval, pretože som bol stále v časovej tiesni. Nedá sa odhadnúť, koľko človek presne na takúto prácu potrebuje, ale uvedomil som si od začiatku, že jeden semester je málo času na to, aby človek bez stresov a akéhokoľvek náhlenia, mohol pracovať v klude na svojej práci. Ale našťastie stres je jeden z faktorov, ktorý ma v mojom prípade vie aj „nakopnúť“ a posúvať vpred. Vedel som, že v tom nie som sám, pretože som sa pýtal ostatných spolužiakov, ktorí boli na tom rovnako. Ako obyčajne ma sklamala technika aj v tomto prípade a tesne pred začatím práce na počítači som musel meniť Hardisk, čo bolo veľkým šťastím, že sa mi to nestalo počas práce, pretože by som inak mohol prísť o všetky dáta. V mojom prípade by to znamenalo, stratiť všetky uložené nafotené snímky a časti práce. Ďalším faktorom, ktorý ovplyvnil chod mojej práce bolo spracovanie nafoteného materiálu v najvyššom rozlíšení v počítači so slabším výkonom, čo sa zase prejavilo na zdržaní animovania. Každopádne som rád za každú novú, či už pozitívnu alebo negatívnu skúsenosť,

pretože to človeka posúva ďalej a naberá prax ktorá je do budúcnosti pre tento obor veľmi dôležitá. Tým pádom sa môžete rozhodnúť a vyskúšať si aj zložitejšie projekty.

Pri animácii sa dá naučiť ďaleko viac než len pri práci vo svojom obore. Naučil som sa používať rôzne ďalšie programy ako je napr. Photoshop pre prácu s fotkami. Na druhej strane je animácia oborom sedavým a niekedy vyvádza človeka svojim stereotypom z miery. Avšak je to pre mňa stále niečo, čo ma fascinuje a láka.

Môžete sa pohrávať s myšlienkami a nápadmi, ktorým vdýchnete život. V budúcnosti by som chcel vyskúšať hlavne animáciu človeka, či už v exteriéry alebo interiéry, poprípade to skombinovať, ako to často využíval aj Švankmajer vo svojich filmoch, ktoré sú pre mňa stálou inšpiráciou.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- (1) BOŘIVOJ ZEMAN – Svět vymřelých zvířat
- (2) DAVID LAMBEERT, DARREN NAISH, ELIZABETH WYSEOVA- Dinosauri a život v pravěku
- (3) JILL BAILEYOVA TONY SEDDON- Prehistorický svět

